# Setup – Medicalink App

## Backend

- Récupérer le projet medicalink-app en local (cloner le projet ou dézipper celui que vous avez télécharger)

- Créer le **fichier .env**

- Configurer **les informations de la base de données des mails**

- Générer la clé de l'application ( **php artisan key generate** )

- Exécuter la commande pour installer les dépendances (**composer update**)

- Persister les tables et les seeders dans la base de données (**php artisan migrate --seed**)

- Générer les clé d'authentification pour accéder à l'api (**php artisan passport:install**

- Lancer le server (**Php artisan serve**)

\*\*\*\*\* Récupérer les informations pour s'authentifier via Password Grant Client généré dans la console ou bien récupéré les valeurs dans la table **oauth\_clients**

client\_secret:.......................

client\_id:...........................

NB: Se rassurer d'utiliser celui du password Grant Client

\*\*\*\*\* Se servir de ces informations email et mot de passe pour obtenir le token d'accès

email:..........

password:.......

Un user a été généré pour les tests. Il s'agit de :

email: admin@medicasure.com

password: 123456789

Server vous du client\_secret, du client\_id,email, password pour configurer la requête d’authentification à l’api. Le grant\_type sera : ‘‘password’’

Si vous désirez effectuer des opérations qui prennent en compte les mails :

-Se rassurer d'avoir configure les mails dans le fichier .env

-Lancer votre serveur de mail.

NB : Utilisé le client\_secret, du client\_id,email, password pour configurer le fichier Src/Constants/AppConfig.js du projet VueJs

Taper la commande **npm run serve** ou **npm run build sur le server** permettant de lancer le projet VueJs. Si non vous ne pourrez-vous authentifier.

En ce qui concerne l’impression de dossier médical :

*Retirer (mettre en commentaire) l'inclusion ou l'importation du fichier rapportMedical.css*  
*Inclure une balise style dans laquelle on va copier le contenu du fichier css directement dans le blade des rapports*